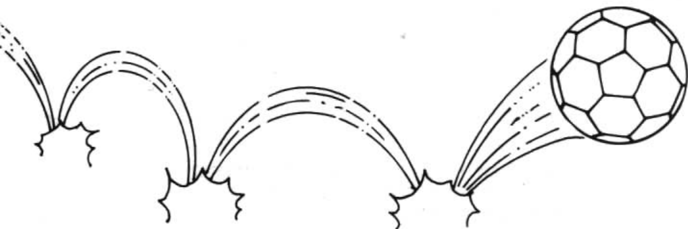
TRAILBLAZER



Determination, speed and dexterity are the key assets needed to complete TRAILBLAZER successfully.

Thundering into the unknown at breakneck speed, are you agile enough to negotiate the perils? Roll left and right to avoid the cracks but be careful not to fall off the edge of the path as you go. Be sure to identify and avoid the squares which will either speed you up or make you jump automatically. Keep a careful eye on the clock as the more time you have left at the end of each level, the more bonus time you will be awarded.



TRAILBLAZER

COMMODORE 64/128

Not a game for the faint-hearted TRAILBLAZER stretches your reflexes to their limits. Can you stand the pace?

The aim of the game is to guide the ball down each of the 21 different courses as quickly as possible, whilst avoiding the holes and other obstacles, each course has its own time limit, there are five different selections.

1 PLAYER ARCADE

You are limited to 7 jumps per course and have a time limit on each course (remaining time is carried over to the next course). Try to complete as many courses as possible to accumulate the greatest score.

2 PLAYER ARCADE

As one player but with two players racing simultaneously, you can try to knock each other off course.

1 PLAYER TRAIL

Practice any one course, with a 99 second time limit.

2 PLAYER MATCH

Pick any three courses and race against another player, with a 99 second time limit on each course.

PLAYER v ROBOT

As two player match but with one player against the computer, as with 2 Player Arcade you can try to knock each other off course when you meet.

SCORING

10 points per square (100 points per square on Warp), Bonus Points for time remaining on completion of course, 1000 points per round on bonus game every three levels.

BONUS GAME

The computer will move the ball a number of squares and you must repeat the pattern exactly for the bonus, watch the time limit. Pick the square before moving by using the joystick or keyboard controls and press FIRE/SPACE to move.

CONTROLS

1 Player
Joystick in Port 1 or
Keyboard – Space – START/JUMP

Ctrl – Left, 2 – Right, 1 – Faster, – – Slower.

2 Player
Joystick in both Ports or
Port 2 + Keys.

TYPES OF SQUARES

BLUE – bounces your ball into the air.

PURPLE – Throws you backwards.

CYAN – reverses the controls, i.e. a left move becomes right.

GREEN – Speeds you up.

RED – Slows you down.

WHITE – Warps you (only on arcade game, on the other games it acts like a blue square).

HOW TO LOAD

Cassette:

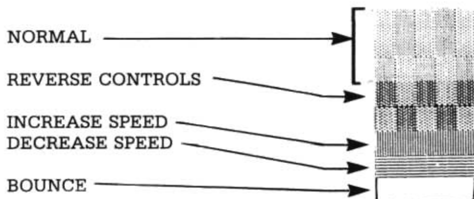
Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load automatically.

Disk:

Insert disk into drive. Type **LOAD "*",8,1** and press **RETURN.** The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K/128K

The aim of the game is to guide the ball down each of the 14 different courses as quickly as possible, whilst avoiding the holes and other obstacles, each course has its own time limit. Differently shaded squares have different effects, these are shown below.



There are two options which can be selected – these are:–

a) PLAY THE ARCADE – You are limited to four jumps per course and have a time limit on each course. Your aim is to complete as many courses as possible and to accumulate the highest score.

b) THREE COURSE TRIAL – (press 4 to select this option) this gives you the opportunity to practice any three courses with a 99 second time limit on each one.

SCORING

Your score increases depending on the speed at which you are travelling.

CONTROLS

Keyboard

Q–Left; W–Right; P–Increase speed; L–Decrease speed; Space – Jump; Break – Abort game

Joystick

Compatible with Sinclair Interface II and Kempston.

HOW TO LOAD

Type **LOAD""** and press **ENTER.**Press **PLAY** on the cassette recorder, the program will load and run automatically.

MSX 64K

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC464/664/6128

Not a game for the faint-hearted TRAILBLAZER stretches your reflexes to their limits. Can you stand the pace?:

The aim of the game is to guide the ball down each of the 14 different courses as quickly as possible, whilst avoiding the holes and other obstacles; each course has its own time limit. Different coloured squares have different effects:

WHITE – BOUNCE.

YELLOW – SPEED UP.

GREEN – SLOW DOWN.

BLUE – REVERSE CONTROL.

There are two options which can be selected – these are:–

a) **PLAY THE ARCADE**
You are limited to 4 jumps per course and have a time limit on each course. Your aim is to complete as many courses as possible to accumulate the highest score.

b) **THREE COURSE TRIAL (Press 4 to select this option)**
This game gives you the opportunity to practice any three courses with a 99 second time limit on each one.

SCORING

Your score increases depending on the speed at which you are travelling.

CONTROLS

Q – LEFT; W – RIGHT; P – INCREASE SPEED;
L – DECREASE SPEED; SPACE – JUMP;
M MUSIC ON/OFF;
CONTROL AND ESCAPE – ABORT GAME
OR USE A JOYSTICK

MSX 64K
HOW TO LOAD

Insert cassette into cassette player. Type **BLOAD"CAS:",R press ENTER & PLAY** on the cassette player. The program will load & run automatically.

AMSTRAD
HOW TO LOAD

Cassette –
Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then press any key. The program will load and run automatically.

Disc –
Insert disc into disc drive, label side up. Type ¦**CPM** and press **ENTER.** The program will load and run automatically.

C16/PLUS 4

The aim of the game is to guide the ball along each course avoiding the holes and finishing as quickly as possible. There are sixteen courses each with its own time limit, with a limit of 5 jumps per course.

SCORING

1 point per square plus:–
bonus for finishing each course, bonus for jumps unused at the end of each course, 50 points for completing a course without falling down a hole, 40 for one, 30 for 2, etc.

TYPES OF SQUARES

BLUE squares bounce your ball into the air.
PURPLE squares throw you backwards.
CYAN squares reverse the controls i.e. left move becomes right.
GREEN squares will speed you up.
RED squares will slow you down.

CONTROLS

Joystick in port one or
T – Start/Jump
3 – Left
4 – Right
A – Increase speed
Z – Decrease speed

HOW TO LOAD

Insert cassette into cassette player, rewind tape if necessary. Type **LOAD** and press **RETURN.** The program will load and run automatically.

ATARI

ARCADE 1 PLAYER

Complete each course in the fastest time possible. There is a time limit for each course and a limit of 7 jumps. 10 points are awarded for each square covered and a bonus of 100 points for each second remaining when you finish a course. Play continues until time runs out.

ARCADE 2 PLAYER

As above but with 2 players playing simultaneously.

TRAIL 1 PLAYER

Select any three courses to race on. You have 99 seconds time limit for each course and unlimited jumps. The game is on a time basis and no points are scored. The warp squares are inactive.

TRAIL 2 PLAYER

As above but with two players playing simultaneously.

ROBOT v PLAYER

As above but with the computer taking the place of player 2.

CONTROLS

Joystick in port 1
Z–Left, X–Right; K–Accelerate; M–Slow Down; Space Bar – Jump.

GREY squares – start/finish

FLASHING squares – Warp (Only on arcade game)

YELLOW squares bounce you up.

GREEN squares accelerate you.

RED squares slow you down.

BLACK squares are holes.

PURPLE squares reverse the left and right movement.

HOW TO LOAD

Cassette:

Turn off computer. Insert cassette into cassette player – turn on computer while holding down **OPTION** and **START,** press **PLAY** in cassette player, then press any key on computer. The game will load and run automatically.

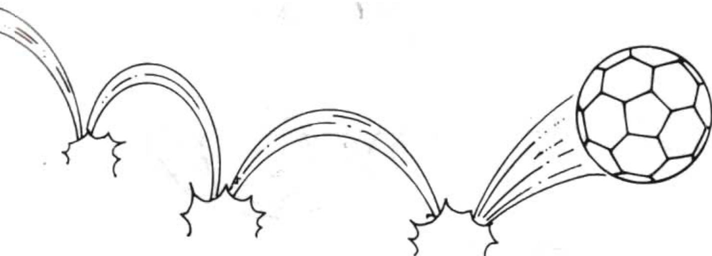
Disk:

Turn off computer and disk drive. Insert disk into drive – turn on drive. Turn on the computer while holding down **OPTION**. The game will load and run automatically.

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House,10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742-753423

TRAILBLAZER

Etes-vous assez agile pour négocier tout ce qui vous attend en vous propulsant à vitesse éclair dans l'inconnu? Etes-vous capable de vous décaler sur la gauche ou la droite pour éviter les failles sans tomber dans le ravin qui borde votre chemin? Faites bien attention aux carrés qui vous feront accélérer ou sauter automatiquement, tout en surveillant l'horloge, car plus il vous reste de temps à la fin de chaque niveau, et plus votre bonus est élevé.



COMMODORE 64/128

TRAILBLAZER, qui n'est certainement pas un jeu pour les timorés, vous pousse à la limite de vos réflexes. Arriverez-vous à garder le rythme?

Le but du jeu est de guider la balle à travers les 21 parcours aussi vite que possible, en évitant les trous et les divers obstacles. Le temps de chaque parcours est limité. Vous avez le choix entre cinq possibilités.

1 JEU A 1 JOUEUR

Vous n'avez le droit qu'à 7 sauts par parcours et chaque parcours est limité au point de vue temps (le temps qu'il vous reste est rajouté à celui du parcours suivant). Plus vous terminez de parcours, et plus votre score est élevé.

2 JEU A 2 JOUEURS

Comme la version à un joueur, mais pour deux joueurs cette fois. Vous pouvez essayer de supprimer l'autre joueur pendant le parcours.

1 ENTRAINEMENT

Vous permet de vous entraîner sur n'importe quel parcours en un temps maximum de 99 secondes.

2 MATCH

Sélectionnez trois parcours de votre choix et défiez un autre joueur. Chaque parcours est limité à 99 secondes.

JOUEUR CONTRE ROBOT

Comme pour le match à deux joueurs mais vous défiez cette fois l'ordinateur. Comme c'était le cas dans le jeu à 2 joueurs, vous pouvez essayer de vous débarrasser de votre adversaire lorsque vous le rencontrez sur la parcours.

SCORE

10 points par carré (100 points par carrés en mode de propulsion). Points supplémentaires en fonction du temps qu'il vous reste à la fin d'un parcours, 1000 points par tour dans les jeux supplémentaires, un jeu supplémentaire tous les trois niveaux.

JEUX SUPPLEMENTAIRES

L'ordinateur fait avancer la balle sur un parcours précis formé de carrés que vous devez répétez très exactement pour obtenir le bonus. Faites bien attention au temps qui vous est imparti. Supprimez le carré avant de vous déplacer à l'aide de la manette de jeux ou des commandes au clavier, et appuyez sur FIRE/SPACE vous vous déplacer.

COMMANDES

1 Joueur

Manette de jeux connectée au port 1 ou
Clavier – barre d'espacement – DEPART/SAUT
CTRL – GAUCHE; 2 – DROITE; 1 – ACCELERE; – RALENTIT.

2 Joueurs

Manettes de jeux connectées aux deux ports ou
Port 2 + touches.

DIFFERENTS TYPES DE CARRES

BLEU – fait rebondir la balle.
MAUVE – vous fait reculer.
CYAN – inverse les commandes, c'est-à-dire que si vous tentez d'aller vers la gauche, vous allez en fait vers la droite.
VERT – vous fait accélérer.
ROUGE – vous fait ralentir.
BLANC – vous propulse (en version de compétition uniquement ; dans les autres jeux, le carré blanc a le même effet qu'un carré bleu).

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

Cassette: introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP.** Appuyez sur la touche de lecture **(PLAY)** du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

Disquette: introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD"*",8,1** et appuyez sur **RETURN.** Le programme se charge et démarre automatiquement.

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC464/664/6128

TRAILBLAZER, qui n'est certainement pas un jeu pour les timorés, vous pousse à la limite de vos réflexes. Arriverez-vous à garder le rythme?

Le but du jeu est de guider la balle à travers les 14 parcours aussi vite que possible, en évitant les trous et les divers obstacles. Le temps de chaque parcours est limité. Les différentes carrés de couleur ont un effet différent :

BLANC – REBONDISSEMENT

JAUNE – ACCELERATION.

VERT – RALENTISSEMENT.

BLEU – INVERSEMENT DES COMMANDES.

Vous avez le choix entre deux options:

a) JEU
vous êtes limité à quatre sauts par parcours et à un temps bien précis. Vous devez terminer le plus grand nombre de parcours possible pour obtenir le meilleur score.

b) ENTRAINEMENT SUR TROIS PARCOURS (appuyez sur 4 pour sélectionner cette option).
Elle vous permet de vous entraîner sur trois parcours de votre choix en 99 secondes maximum pour chaque parcours.

SCORE
Votre score augmente selon la vitesse à laquelle vous vous déplacez.

COMMANDES
Q – VERS LA GAUCHE; W – VERS LA DROITE;
P – POUR ACCELERER; L – POUR RALENTIR;
BARRE D'ESPACEMENT – POUR SAUTER;
M – POUR ACTIVER/DESACTIVER LE SON;
CONTROL ET ESCAPE – POUR INTERROMPRE LE JEU
ou utilisez une manette de jeux.

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

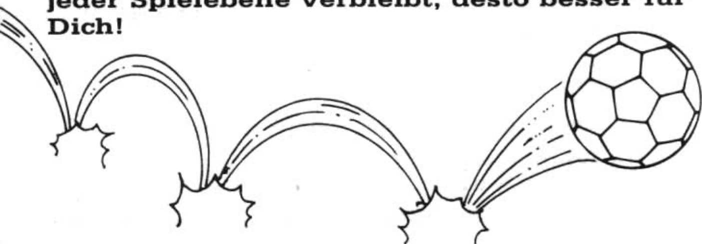
Cassette: introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et sur la petite touche **ENTER.** Appuyez sur la touche de lecture **(PLAY)** du magnétophone puis frappez n'importe quelle touche du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Disquette: introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez ¦**CPM** et appuyez sur **ENTER.** Le programme se charge et démarre automatiquement.

TRAILBLAZER

Wer TRAILBLAZER mit Erfolg spielen will, muß drei Voraussetzungen mitbringen; Entschlossenheit, Schnelligkeit und Geschicklichkeit.

Unter Donnern un Dröhnen ins Ungewisse – und das mit halsbrecherischer Geschwindigkeit – schaffst Du's, den drohenden Gefahren aus dem Weg zu gehen? Gelingt es Dir, durch geschicktes Rollen nach rechts und nach links den abgrundtiefen Spalten auszuweichen und dabei nicht in den steilen Abgrund zu stürzen? Höchste Vorsicht ist geboten bei den Quadraten, die Dich ungeheuer beschleunigen oder Dich zum Springen zwingen. Und achte auf die unerbittlich tickende Uhr: je mehr Zeit Dir nach Abschluß jeder Spielebene verbleibt, desto besser für Dich!



COMMODORE 64/128

Kein Spiel für Leute mit schwachen Nerven. TRAILBLAZER stellt höchste Anforderungen an die Reaktionsfähigkeiten! Kannst Du mithalten?

Ziel des Spiels ist es, den Ball so schnell wie möglich über alle 21 Bahnen zu fahren und dabei Löcher und andere Hindernisse zu vermeiden. Jede Bahn hat ihr eigenes Zeitlimit, mit fünf verschiedenen Wahlmöglichkeiten.

1 TEILNEHMER ARKADESPIEL

Pro Bahn können 7 Sprünge ausgeführt werden. Für jede Bahn gilt eine bestimmte Zeitdauer (nicht aufgebrauchte Zeit wird der nächsten Bahn gutgeschrieben). Versuche, möglichst viele Bahnen zu durchlaufen, um einen hohen Punktestand zu erreichen.

2 TEILNEHMER ARKADESPIEL

Wie die Spielart mit einem Spieler, wobei hier jedoch beide gleichzeitig durch die Bahnen rasen und sich gegenseitig "hinausschubsen" können.

1 TEILNEHMER PROBESPIEL

Es kann eine beliebige Bahn gefahren werden – mit einem Zeitlimit von 99 Sekunden!

2 TEILNEHMER – MATCH

Die Spieler wählen drei beliebige Bahnen für diesen Wettlauf aus, wobei jede in 99 Sekunden zu beenden ist.

MENSCHLICHER SPIELER GEGEN ROBOTER

Analog zum Match mit 2 Teilnehmern, wobei hier jedoch der Computer als Gegner auftritt. Auch hier kann, wie beim 2 Teilnehmer Arkadespiel, versucht werden, den anderen "aus der Bahn zu werfen".

PUNKTEVERGABE

10 Punkte pro Quadrat (100 Punkte pro Quadrat bei Verzerrung), Bonuspunkte für die nicht verwendete Zeit bei Beendigung eines Laufs, 100 Punkte je Runde beim Bonusspiel – ein Bonusspiel jeweils nach drei Ebenen.

BONUSSPIEL

Der Computer bewegt den Ball um eine Anzahl von Quadraten, und Du mußt das Muster ganz genau wiederholen. Achte auf die Zeit! Das Quadrat vor Ausführung der Bewegung mit Hilfe des Joysticks bzw. der Tasten auswählen, dann mit FEUER/LEERTASTE bewegen.

STEUERUNG

1 SPIELER
Joystick im Port 1 oder
Tastatur: Leertaste – START/SPRUNG

CTRL – LINKS, 2 – RECHTS, 1 – SCHNELLER,
– – LANGSAMER

2 SPIELER
Joysticks in beiden Ports oder
Port 2 und Tastaturbedienung

DIE QUADRATE

BLAU – **wirft den Ball in die Luft.**

VIOLETT – **stößt Dich rückwärts.**

BLAUGRÜN – **Umkehrung der Steuerung, d.h. links wird rechts.**

GRÜN – **Beschleunigung.**

ROT – **Verlangsamung.**

WEIß – **Verkrümmung (nur in Arkadespiel, ansonsten gleiche Wirkung wie Blau).**

LADEANLEITUNG

Kassette:
Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette:
Diskette ins Laufwerk einlegen. Denn Befehl **LOAD"*",8,1** eintippen und **RETURN** drücken. Das Programm automatisch eingelesen und gestartet.

SPECTRUM 48K/128K

Ziel des Spiels ist es, den Ball möglichst schnell durch alle 14 Rennbahnen zu rollen und dabei die Löcher und die anderen Hindernisse zu vermeiden. Für jede Bahn gibt es ein Zeitlimit. Je nach Farbe haben die Quadrate unterschiedliche Wirkungen:

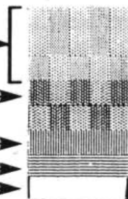
NORMAL

UMGEKEHRTE STEUERUNG

BESCHLEUNIGUNG

VERLANGSAMUNG

HOCHWERFEN



Es kann zwischen folgenden beiden Spieloptionen gewählt werden:

a) ARKADESPIEL

Je Rennbahn stehen maximal 4 Sprünge und eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Es sollen möglichst viele Läufe und damit eine maximale Punktezahl erreicht werden.

b) 3-BAHNEN ÜBUNGSSPIEL

(Option mit der 4-er Taste anwählen)

Eine Chance, beliebige drei Bahnen mit einem je 99 sekündigen Zeitlimit auszuprobieren

PUNKTEVERGABE

Je höher die Fahrtgeschwindigkeit, desto höher die Punktezahl.

BEDIENUNG

Tastatur

Q – **LINKS;** W – **RECHTS;** P – **BESCHLEUNIGUNG;**
L – **VERLANGSAMUNG;** LEERTASTE – **SPRUNG;**
BREAK – **SPIELABBRUCH**

Joystick

Kompatibel mit Sinclair Interface II und Kempston.

LADEANLEITUNG

LOAD"" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem kassettenrekorder drücken, worauf das Spiel automatisch eingelesen und gestartet wird.

MSX 64K

AMSTRAD/SCHNEIDER CPC464/664/6128

Kein Spiel für Leute mit schwachen Nerven. TRAILBLAZER stellt höchste Anforderungen an die Reaktionsfähigkeiten! Kannst Du mithalten?

Ziel des Spiels ist es, den Ball so schnell wie möglich über alle 14 Bahnen zu fahren und dabei Löcher und andere Hindernisse zu vermeiden. Jede Rennbahn hat ihr eigenes Zeitlimit. Je nach Farbe haben die Quadrate unterschiedliche Wirkungen:

WEISS – HÜPFER.

GELB: – BESCHLEUNIGUNG.

GRÜN – VERLANGSAMUNG.

BLAU – UMKEHR DER STEUERUNG.

Es kann unter zwei Spieloptionen gewählt werden:

a) ARKADESPIEL

Pro Rennbahn können 4 Sprünge ausgeführt werden. Jede Bahn hat ein Zeitlimit. Das Ziel besteht darin, möglichst viele Bahnen zu durchlaufen.

b) DREI-BAHNEN ÜBUNGSSPIEL

In diesem Spiel kannst Du drei beliebige Bahnen mit einem Zeitlimit von je 99 Sekunden durchlaufen.

PUNKTE

Die Punktezahl erhöht sich mit der Fahrtgeschwindigkeit.

STEUERUNG

Q – LINKS; W – RECHTS; P – BESCHLEUNIGUNG;

L – VERLANGSAMUNG; LEERTASTE – SPRUNG;

M – MUSIK EIN/AUS;

CONTROL & ESCAPE – SPIEL ABBRECHEN

oder: Bedienung über Joystick.

MSX 64K

LADEANLEITUNG

Kassette in das Kassettengerät einlegen. Über die Tastatur **BLOAD"CAS:",R** eingeben und danach **ENTER** und am Kassettengerät die **PLAY**-Taste drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden un Starten des Programms.

AMSTRAD

LADEANLEITUNG

Kassette:
Kassette in das Kassettengerät einlegen. Gleichzeitig **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders betätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Diskette:
Diskette in das Laufwerk einschieben, mit dem Etikett nach oben. ¦CPM eingeben und **ENTER** drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

C16/PLUS 4

Zeil des Spiels ist es, den Ball so schnell wie möglich jeder Rennbahn entlang zu rollen und dabei Löcher und Hindernisse zu vermeiden. Es gibt 16 Rennbahnen, jede mit einem Zeitlimit und einem Maximum von je 5 Sprüngen.

PUNKTE

1 Punkt je Quadrat und zusätzlich:
einen Bonuspunkt für die Beendigung jeder Bahn, einen Bonus für nicht gebrauchte Sprünge nach jedem Lauf, 50 Punkte für jede Fahrt, ohne in einem Loch zu landen, 40 für eines, 30 für zwei usw.

DIE VERSCHIEDENEN QUADRATE

BLAU – Ball wird hochgeworfen.

VIOLETT – Bewirken einen Stoß nach rückwärts.

BLAUGRÜN – Umkehrung der Steuerung, d.h. links wird rechts.

GRÜN – Beschleunigung der Fahrt.

ROT: Verlangsamung der Fahrt.

BEDIENUNG

Joystick im Port 1 oder
T – START/SPRUNG
3 – LINKS
4 – RECHTS
A – BESCHLEUNIGUNG
Z – VERLANGSAMUNG

LADEANLEITUNG

Kassette in das Kassettengerät einlegen, Band wenn nötig zurückspulen. **LOAD** eingeben, dann **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

ATARI

ARKADENSPIEL, 1 SPIELER

Bringe alle Bahnen in möglichst kurzer Zeit hinter Dich. Die Zeit für jede ist bemessen, und Du hast höchstens 7 Sprünge.

Für jedes Quadrat gibt's 10 Punkte und einen Bonus von 100 Punkten für jede Sekunde, die Du nicht aufgebraucht hast. Das Spiel läuft solang weiter, bis die Zeit zu Ende ist.

ARKADENSPIEL, 2 SPIELER

Wie oben, jedoch mit 2 Teilnehmern, die gleichzeitig sausen.

PROBESPIEL, 2 SPIELER

3 beliebige Bahnen können für das Rennen ausgesucht werden. Jede hat ein Zeitlimit von 99 Sekunden – Sprünge können beliebig ausgeführt werden! Das Rennen ist ein Rennen auf Zeit, Punkte werden nicht vergeben. Die Krümmungs-Quadrate sind nicht aktiv.

ROBOTER GEGEN MENSCHLICHEN SPIELER

Wie oben, jedoch diesmal gegen einen Roboter als Gegner!

BEDIENUNG

Joystick im Anschlußport 1 oder
Z – LINKS; X – RECHTS; K – BESCHLEUNIGUNG;
M – VERLANGSAMUNG; LEERTASTE – SPRUNG.

GRAUE QUADRATE – Start/Ziel.

BLINKENDE QUADRATE – Krümmung (Arkadenspiel!)

GELBE QUADRATE – Bewirken einen Luftsprung.

GRÜNE QUADRATE – Geben Dampf drauf.

ROTE QUADRATE – Bremsen ab.

SCHWARZE QUADRATE – Sind tiefe Löcher.

VIOLETTE QUADRATE – Kehren Rechts/Links um.

LADEANLEITUNG

Kassette:

Computer ausschalten. Kassette in das Kassettengerät einlegen. Computer wieder einschalten. Dabei die Tasten **OPTION** und **START** festhalten. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts betätigen, dann eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Spiels.

Diskette:

Computer und Diskettenlaufwerk ausschalten. Diskette in das Laufwerk legen und dieses einschalten. Den Computer einschalten. Dabei die **OPTION**s-Taste festhalten. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Spiels.